L'histoire et la mémoire; pour une "mise en images vidéographique"

L'oeuvre réalisée par l'artiste est donc, il faut le souligner, une oeuvre conceptuelle, qui assume délibérément et subjectivement deux fonctions: une fonction "méta-critique" et de dislocation dans son rapport à la télévision et une fonction d'exploration et de recherche dans son rapport a langage audio-visuel en général et életronique en particulier. Les images électroniques sont donc ou bien industrielles ou bien artistico-conceptuelles, sans médiations entre les deux, même dans les nuances de chaque produit particulier.

Si la jeunesse de l'art-vidéo se voit dans ses traitements linguistiques de l'image, parfois extrêmes - la jeunesse de la critique de l'art-vidéo est encore marquée plus par son engagement dans la défense de la légitimité de son objet, que par son déchiffrement (pas du tout aisé comme on l'aura compris): une sémiologie de l'image et de la textualité vidéo n'existe pas encore, il faut le souligner dans un colloque de sémiotique.

Les caractéristiques particulières du dispositif vidéo, notamment, rendent inutile et ambiguë l'application mécanique d'une sémiotique au cinéma - ainsi en va-t-il aussi des applications de la critique symbolico-structuraliste classique. Car ce ne sont pas uniquement les stéréotypes narratifs à être dis-loqués et re-loqués dans les images électroniques, mais aussi les modalités habituelles de la production du sens.

Face à cette complexité du langage employé, il est nécessaire d'abord de vérifier oeuvre par oeuvre la pertinence des solutions expressives qu'elles proposent en les mettant en regard avec le dispositif général, pour montrer comment elles l'exploitent spécifiquement. Nous allons le faire avec deux "oeuvres mûres" de l'art vidéo, qui peuvent être considérées comme des chefs-d'oeuvre de la recherche artistique en général.

Explicitement épiques toutes les deux, soit Art of Memory de Woody Vasulka (1987), soit Squeezangezaum (1988) de Gianni Toti, proposent directement le thème de la mémoire, et plus précisément de la signification de la conservation aujourd'hui d'une "mémoire de l'histoire", de la mémoire du cinéma à l'intérieur d'un nouveau langage vidéo, de la mémoire comme modalité d'organisation de la pensée, de la mémoire comme défi de l'inconscient à la rationalité et à la logique, comme hommage aux avant-gardes historiques (les deux oeuvres sont en effet des hommages au cinéma et aux utopies soviétiques des années Vingt).

Les matériaux expressifs constructivement utilisés sont eux-mêmes des fragments de mémoire, des échos d'arts et technologies qui datent d'avant la vidéo et qui ne sont pas pour autant oubliées: fragments de films, photos, images de tableaux, extraits de poèmes, morceaux musicaux, tous "incrustés" avec pertinence dans le temps continu et fluvial.

Malgré l'analogie du thème et des objectifs poétiques, toutefois la structure des deux oeuvres est complexe: d'où leur intérêt pour nous aujourd'hui. Dans chacune de ces oeuvres, en effet, le dispositif n'est pas seulement utilisé différemment, mais diverge aussi dans la "mise en image" des concepts.

Les deux se battent contre les refoulements de la société actuelle et de sa production artistique. Vasulka met en oeuvre une structure séquentielle, continue, écho du cinéma et hommage au cinéma, sans pour autant être "cinématographique". Toti utilise par contre une structure circulaire, une spirale qui revient continuellement et obsessionnellement sur elle-même en se modifiant en avançant de palier en palier - en profondeur.

Dans les deux cas le traitement électronique est fonctionnel par rapport aux solutions expressives poursuivies par les auteurs; ainsi les effets spéciaux réalisés à l'ordinateur sont pertinents par rapports au but visé, loin d'être des effets pirotechniques ou spectaculaires. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard que Vasulka, comme tout artiste "léonardien", ait fabriqué lui-même dès les années Septante les appareils qu'il utiise, le hardware nécessaire à la réalisation de ses finalités poético-linguistiques.

Le développement du Digital Image Articulator de Jeffrey Schier à la fin des années 70 a grandement facilité les exercices déjà cités, à l'exception peut-être de la mobilité de l'objectif qui est si importante dans l'oeuvre de Steina. Les documentaires tels que Cantaloup et Artifacts (1980) sont une preuve de la facilité qu'il y a à aplanir une sphère digitalement, à déconstruire un bloc d'images par une approche cubiste ou à multiplier une unité d'image dans une sorte de tapisserie électronique. Immédiatement suivis par les oeuvres de la maturité que sont Selected Treecuts (1980) et In Search of the Castle (1981), les exercicec digitaux ont ouvert la voie aux chefs-d'oeuvres ultérieurs tels que Lilith et Art of Memory.

Dans Art of Memory, le cinéma classique - et le "langage cinématographique" sont consciemment et ouvertement repris et refusés. L'auteur déclare, et son oeuvre le confirme, en particulier par les solutions adoptées ("volets", masques, etc.) pour passer d'une section (il ne d'agit pas de séquence sur le plan technique, mais certainement de séquence, d'épisode sur le plan narratif et conceptuel) de l'oeuvre à une autre:

Si je pouvais contrôler un ordinateur, je ferais en sorte que les transitions ne soient pas du tout cinématographiques, avec des masques et des insertions, mais qu'elles constituent une transformation continuelle dans le temps et l'espace sans la brutalité des coupures cinématographiques. Je suis personnellement en rébellion contre la coupure.

Dans Art of Memory, les protagonistes sont en premier lieu le cinéma et la guerre. A ce propos, Raymond Bellour, dans un essai de 1989, écrit très justement:

Le cinéma, témoin de cette guerre et au-delà, de toutes les guerres du siècle dont la vidéo cherche ici à renouveler et à étendre la mémoire. Double mémoire, ainsi: de la guerre, et du cinéma devenu lieu de passage entre une ancienne et une nouvelle façon de faire la guerre, à coups d'images autant qu'à coups de projectiles, à coups d'images-projectiles, au bord de la disparition, comme l'a montré Virilio.

Cependant, en rejetant l'illusion théâtrale du cinéma, Woody a adapté l'ancien instrument mnémonique de Cicéron, dont l'évolution vers le "théâtre de mémoire" de la Renaissance est évoquée en détail dans The Art of Memory de Frances Yates (Université de Chicago, 1966), sous forme d'instrument formel dans son oeuvre ultérieure. Dans l'art classique de la mémoire, les images sont placées par

l'esprit dans des lieux distincts et clairement définis à l'intérieur d'une structure de souvenir comme les restes de faits ou d'idées. Du Moyen Age à la Renaissance, la structure favorite de tels lieux était un théâtre.

Art of Memory est divisé en sept actes ou sections parfaitement délimitées. Les sections III à VI correspondent chacune à un thème particulier (la violence nucléaire; la guerre d'Espagne; la Révolution russe; la guerre du Pacifique. La première section constitue une sorte d'ouverture; la seconde introduit l'acteur-personnage (on le revoit au cours des sections III et IV, il disparaît ensuite); la dernière le réintroduit, modifie son statut en créant une sorte d'épilogue.

Bellour écrit à propos de la structure (infrastructure) linguistique de l'oeuvre:

Le trucage utiilsé pour passer d'un plan à un autre (tous les plans à l'exception d'un) est une sorte de "volet", de forme sinusoïdale: il s'ouvre (ou se ferme) à partir du centre, à l'horizontale, conférant une nouvelle souplesse aux antiques volets du cinéma muet (une image sans motif, d'un gris uni, produite par le même trucage, délimite les sections). A partir de la cinquième section, le processus se complique. Parfois la partie haute de l'image semble seule changer, parce que la partie basse des deux images qui se succèdent est identique. Beaucoup plus fréquemment, au lieu de disparaître par le haut, la partie supérieure de l'image chassée rétrécit et devient une sorte d'écharpe qui semble flotter dans le cadre avant d'en sortir sur la gauche (ou d'y rentrer: tout trucage pouvant toujours aller à double sens). Ce deuxième écart est très perturbant pour l'oeil de la mémoire: il accroît en effet la confusion entre les deux plans qu'il sépare en augmentant le temps de persistance de la première image déjà comme aspirée par sa disparition. Mais ce n'est rien encore en regard du processus qui domine la sixième section: une bande d'image éffrangée pénètre latéralement dans le plan et le traverse, le scinde, s'étend, imposant la nouvelle image par combinaison avec le volet séparateur, de sorte qu'on assiste à une sorte de dilatation de l'espace-temps commun aux deux plans, à la façon des très longs enchaînés qui stupéfiaient l'oeil aux commencements du cinéma. Ce type de trucage, ainsi, va vers le plan, comme il l'a toujours fait au cinéma - il le démarque -, mais en contestant ses limites: "vidéo" est un des noms du passage qui conduit de la démarcation à la perte de limite.

Du point de vue de la narration, dans Art of Memory se confrontent (en même temps que la notion même d'histoire et de "spectateur/lecteur") deux "personnages": un "acteur-personnage" (métamorphose de l'auteur même,

symbole de l'humanité en lutte contre le monstre de la guerre ou autre?) et un ange/sphinx/Icare/sirène (esprit de la guerre); tous les deux se découpant sur des paysages enflammés d'un coucher de soleil dans le désert américain.

L'homme au visage buriné qu'on voit apparaître dans la seconde section de la bande pour défier la créature d'énigme - ange, démon, sphynx, Esprit de l'Histoire, Icare ou Surhomme - installée dans le paysage, cet homme porte inscrit dans ses rides le temps de l'expérience dont l'oeuvre a fait son sujet. Il est même, plus tard, dans une image forte, confronté à son double de rides qui lui parle en arrière avec la voix d'Oppenheimer, comme de l'intérieur d'une conscience-cerveau matérialisée: être de pure trame à travers lequel la mémoire électronique se confond avec la trame de l'Histoire. La *voix off* cite, avec Robert Oppenheimer, le texte hindou de Bhagavad-Gita:

Maintenant je suis devenu la mort, la destruction des mondes.

Enfin, il y a le spectateur, dont la mémoire est mise à l'épreuve. Sujet moral, il doit reparcourir mentalement l'espace terrifiant ouvert par la déréglementation métaphysique de la guerrre moderne, à partir de la première guerre mondiale jusqu'à la fin de la seconde résorbée dans l'image de l'apocalypse nucléaire. Sujet psycho-physique, il doit surtout essayer de mémoriser ce qu'il voit au moment même où il le voit pour accéder à la lecture de l'événement. Vasulka donne en effet à l'expérience de l'insaisissable (ou du mal saisissable) de la chose montrée un caractère suraigu.

Presque tous les plans, en effet, se partagent entre deux motifs. Le paysage du Nouveau-Mexique (montagnes et déserts) constitue le fond, le cadre: image pleinement photographique, même si la couleur est souvent dénaturée. Et sur ce fond s'inscrivent de grandes *formes grises*, digitales. Leur complexité tient au rapport qu'elles entretiennent avec la représentation analogique: soit elles la redoublent en mimant ses motifs, soit elles la capturent et la redistribuent. Premier cas: le premier plan (sur lequel défile le générique) montre à la fois un fond (montagnes rouges et ciel jaune), et une série de vagues grises animées d'un léger mouvement tournant, qui figurent un premier massif montagneux. L'identité des motifs, leur apparition simultanée induisent une réversibilité entre nature et artifice, figure-forme et fond, sans que pourtant leur écart cesse d'être ressenti. Second cas, dès le deuxième plan: sur un fond de désert et de roc, se détache une forme grise, géométrique, faite comme d'un double écran plié; on aperçoit sur une face un sigle obscur,

révolutionnaire-fasciste, sur l'autre un globe terrestre qui tourne, et sur lequel l'ombre du sigle se projette (pendant que s'annonce le son des guerres, des langues, des mots qui les scandent: "Stalingrad... Africa...")

Bellour remarque encore:

De là, tout l'intérêt naît de ce qui advient aux grandes formes grises[1]. *Elles ont donc pour caractère soit de figurer quelque chose, d'animé ou d'inanimé, soit d'être des supports (et l'un n'exclut pas l'autre). Dans le premier cas, elles induisent un trouble, permettant des alliages, favorisant des passages entre divers niveaux (d'idées, de catégories, de matières). Dans le second cas, de façon beaucoup plus profonde, ces formes touchent au fonctionnement de la mémoire, de l'image-mémoire; elles font ressortir l'expérience constituée par la vision de la bande et par la double histoire qui s'y joue: histoire du siècle et histoire des médias - passage du cinéma à la vidéo et à l'image artificielle, passage de ce qui transite entre eux: le photographique. Un plan déjà cité va me servir de guide: le premier de la seconde section.Le héros affronte l'ange-démon, lui jette une pierre, puis le photographie, cinq fois*[2]. *C'est alors que le ciel, de fond de paysage qu'il était, vire à la forme grise (c'est le seul exemple, je crois, de transformation franche de l'analogique au digital, du figuratif à l'abstrait); il devient une sorte d'écran de pluie métallisée dont les gouttes imaginaires, animées d'un mouvement constant (de bas en haut, de haut en bas) sont pourtant autant de micro-fragments solides, juxtaposés, soudés. On a l'impression que chaque fragment de cette part d'image artificielle naissant de la prise de vue photographique devient l'équivalent d'un photogramme, et que l'ensemble est ainsi une image simultanée du plan lui-même en tant que somme de photogrammes (ou aussi bien, par extension, de la bande en tant qu'ensemble de plans).*

On aura sans doute compris que chaque section de la bande fait progresser d'un cran l'exploration systématique d'un possible d'images en ménageant une extension du théâtre de la guerre. La septième et dernière section accomplit un saut décisif en faisant rentrer dans le champ de la mémoire l'acteur-personnage précipité tel un être de trame dans les formes grises. Il est à son tour enclos dans un

---

[1]La matière même des formes grises est intéressante: à la fois épaisse comme un mur ou légère, sans poids. (NdR)

[2]On rappellera à propos de ce défi mortel les observations de Roland Barthes sur la photographie comme appareil qui "voudrait glorifier la vie alors qu'il construit la mort". Ici aussi, l'appareil photographique est donc utilisé comme une "arme". (NdR)

écran divisé, une des deux images en arrière de l'autre; il souffre dans le cadre, en gros plan, plus jeune, redevenu ainsi spectacle à ses propres yeux, un autrefois d'image.

Et Bellour de conclure:

La force de cette oeuvre, qui permet d'entrevoir ce que serait la maîtrise d'un temps abstrait dénué de tout rapport avec un visible et de nous redonner par l   à, <u>en temps réel</u>, les conditions d'une mémoire. On pourrait l'énoncer ainsi: tant que la ligne et le point portent la marque du photographique qui leur préexiste, la mémoire est encore matière d'une histoire, et le cinéma saisi dans sa propre trajectoire.

Marco Maria GAZZANO
Lausanne, le 27 avril 1991